Niveau(x) d'enseignement : 1 Numéro EDUQ : 8970881
Centre d'intérêt : 260

Lamontagne, Andrée.

Plan d'intervention personnalisé pour élèves doués ou talentueux / Andrée Lamontagne, [Georges] Ouellet. -- Montréal : Commission des écoles catholiques de Montréal, Service des études, [1988?].
[36] p. ; 28 cm.

Code : 880849 Bibliogr. à la fin du vol.

ISBN 2-920766-65-1

Vedette(s)-secondaire(s) : Ouellet, Georges • Commission des écoles catholiques de Montréal. Service des études

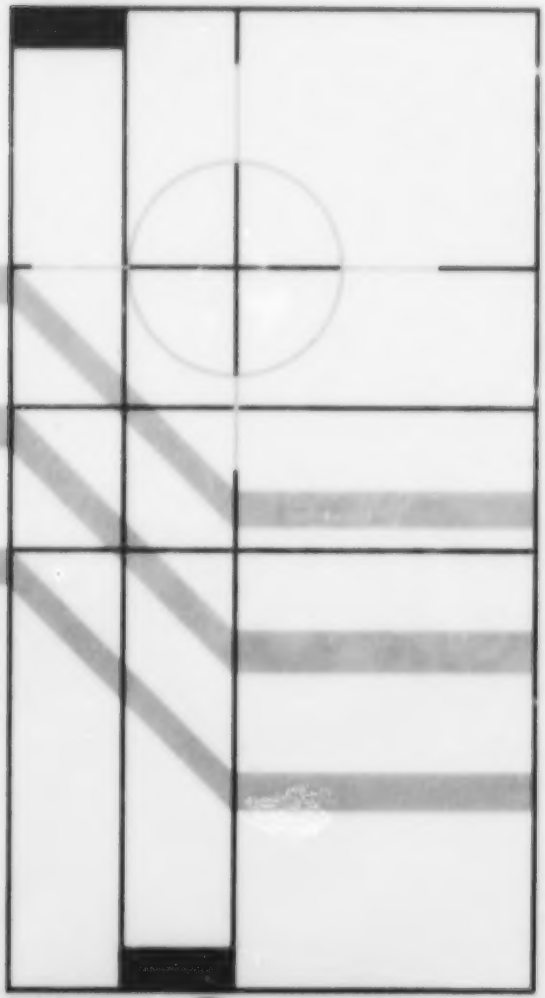
Descripteur(s) : Douance • Programme individuel • Enseignement individualisé • Evaluation de l'étudiant • Contrat d'apprentissage • Primaire (Ordre d'enseignement) • Secondaire (Ordre d'enseignement)

Cet instrument est destiné aux enseignants qui interviennent auprès d'élèves doués. Le plan personnalisé comprend trois formules. La première consigne le profil et les besoins éducatifs de l'élève ainsi que la nature de l'intervention. Les deux autres constituent les contrats de compression et d'enrichissement que l'enseignant ratifie avec l'élève. Chacune des formules contient un guide pour l'enseignant. Outre un texte sur l'enrichissement, trois instruments d'accompagnement sont reproduits en annexe. Ces grilles aident l'enseignant à faire l'observation de la douance et du talent en plus de l'inventaire des intérêts spécifiques, des modes et des conditions d'apprentissage de l'élève.

Type de document : d

8270881

PLan d'intervention personnalisé pour élèves doués ou talentueux



Service des études
André Lamontagne
Georges Goulet

CECM

Plan d'intervention personnalisé pour élèves doués ou talentueux

Service des études
Andrée Lamontagne
George Ouellet

Direction, Service des études:
André Langevin, directeur

Coordination:
Marcel St-Jacques

Révision du texte :
André Pronovost

Secrétaire:
Lise Marier

Graphisme:
Liliane Bedey

© La Commission des écoles catholiques de Montréal

Service des études

ISBN 2-920766-65-1

Dépôt légal - 2e trimestre 1988
Bibliothèque nationale du Québec
Bibliothèque nationale du Canada

L'utilisation du seul masculin - genre représentant en français le neutre inexistant - pour désigner l'un et l'autre sexe, n'a d'autre but que d'alléger la lecture de ce texte.

La réalisation de ce document a été rendue possible grâce au soutien du ministère de l'Éducation, dans le cadre de son programme d'aide à l'innovation pédagogique.

Le Plan d'intervention personnalisé pour les élèves doués ou talentueux (P.I.P.D.T.) reproduit le modèle des plans d'intervention personnalisés pour les élèves en difficulté d'adaptation et d'apprentissage. Il s'inspire aussi du «Individual Educating Programming Guide» de Joseph Renzulli. Il doit encore à d'autres instruments de planification et de personnalisation de l'apprentissage, tels que le Bilan fonctionnel.

Conçu pour les élèves doués ou talentueux, le Plan d'intervention personnalisé peut s'adapter aux besoins et aux intérêts de plusieurs autres clientèles, du moins en partie. Il va donc dans le sens de la signalisation continue.

L'enseignant désireux d'utiliser le Plan d'intervention personnalisé devra d'abord, si ce n'est déjà fait, se familiariser avec le dossier Douance et avec la notion même d'intervention personnalisée.

Le P.I.P.D.T. est d'autant plus susceptible d'aider l'enseignant que ce dernier, bien souvent, compte tenu de la place récente de la douance dans le système éducatif québécois, ne sait comment intervenir avec ses élèves doués ou talentueux.

Que l'enseignant soit le premier répondant du Plan d'intervention ne signifie pas qu'il ait à agir en cavalier seul. Dirigeants scolaires, psychologues, orthopédagogues, etc., voire parents et élèves, doivent en effet participer à l'élaboration et à l'application du Plan.

L'intervention personnalisée pour les élèves doués ou talentueux repose sur l'exécution d'un plan dont les paramètres sont consignés sur trois formules distinctes, intitulées respectivement: «Portrait dynamique de l'élève et plan d'action» (Formule I), «Compression des programmes : contrat individuel» (Formule 2), et «Enrichissement : contrat individuel» (Formule 3).

Ainsi donc, pendant que la Formule 1 reproduit le profil de l'élève, fait la synthèse de ses besoins éducatifs et résume la nature de l'intervention, les Formules 2 et 3 consignent les contrats que l'enseignant ratifie avec l'élève sur du travail que ce dernier aura à effectuer de façon relativement autonome.

La présentation et la reproduction de ces trois formules font l'objet principal du présent document, en annexe duquel on trouve par ailleurs trois instruments («Grille d'observation de la douance ou du talent», «Grille d'inventaire des intérêts spécifiques de l'élève» et «Grille d'inventaire des modes et des conditions d'apprentissage de l'élève») destinés à aider l'enseignant, si besoin est, à compléter la Formule 1, ainsi qu'un texte («Informations complémentaires sur l'enrichissement») considéré lui aussi comme un instrument et allant avec la Formule 3.

D'emploi facultatif, le Plan d'intervention personnalisé peut être utilisé totalement, et on parle alors des trois formules, ou en partie seulement. L'enseignant peut l'utiliser avec tous ses élèves doués, avec seulement certains d'entre eux, sinon avec un seul. À la limite, l'enseignant peut choisir de ne l'utiliser que comme outil de référence, pour son propre perfectionnement, pour polir ses idées.

Le verso de chacune des trois formules tient lieu de guide à l'enseignant. Un guide introduit aussi chacun des quatre instruments d'accompagnement.

Formule 1 - Portrait dynamique de l'élève et plan d'action

Instrument d'accompagnement no 1 - Grille d'observation de la douance et du talent
Instrument d'accompagnement no 2 - Grille d'inventaire des intérêts spécifiques de l'élève
Instrument d'accompagnement no 3 - Grille d'inventaire des modes et des conditions d'apprentissage de l'élève.

Formule 2 - Compression du programme : contrat individuel

Formule 3 - Enrichissement : contrat individuel

Instrument d'accompagnement no 4 - Informations complémentaires sur l'enrichissement.

Formule 1 - Portrait dynamique de l'élève et plan d'action

GUIDE À L'ENSEIGNANT

Cette formule est faite de neuf encarts à compléter : matières académiques (1), caractéristiques générales (2), autres caractéristiques (3), domaines de douance et de talent (4), intérêts spécifiques (5), modes et conditions d'apprentissage (6), synthèse des besoins et plan d'action (7, 8), et évolution et perspectives (9).

Matières académiques
L'enseignant coche sous les symboles -, = ou +. Le symbole = veut dire que l'élève est dans la moyenne, les symboles - et + qu'il est sous la moyenne ou au-dessus de celle-ci.

Caractéristiques générales
Comme pour les matières académiques, l'enseignant coche sous les symboles -, = ou +.

Autres caractéristiques
Dans cet encart sont consignées toutes les caractéristiques de l'élève autres que les caractéristiques générales, et susceptibles d'influencer positivement (forces de l'élève) ou négativement (faiblesses de l'élève) son rendement académique. Elles sont d'ordre physique, cognitif, affectif, social et comportemental.

Domaines de douance ou de talent
L'enseignant note le ou les domaines dans lesquels l'élève démontre des habiletés et de la motivation. L'instrument d'accompagnement no 1 peut aider l'enseignant à s'assurer en quelque sorte de la douance de l'élève, sinon à préciser les domaines dans lesquels elle s'exerce.

Intérêts spécifiques
L'enseignant consigne dans cet encart la liste des intérêts propres à l'élève. L'instrument d'accompagnement no 2 peut aider l'enseignant à inventorier et à regrouper ces intérêts.

Modes et conditions d'apprentissage
L'enseignant fait état des modes et des conditions environnementales et spatio-temporelles d'apprentissage privilégiés par l'élève. L'instrument d'accompagnement no 3 aidera l'enseignant, si besoin est, à mieux circonscrire ces modes et conditions.

Synthèse des besoins et plan d'action
La notion de besoin ne décrit pas nécessairement un manque : elle peut témoigner d'un intérêt de l'élève, d'une habileté qu'il désire développer. La synthèse des besoins de l'élève détermine le plan d'action, lequel plan doit préciser les objectifs et les méthodes d'apprentissage, les domaines de douance ou de talent à développer, les programmes touchés, les résultats tangibles attendus (production d'un document, par exemple), les personnes-ressources collaboratrices (mentor, professeur d'arts plastiques, etc.), le temps requis, les moyens et ressources utilisés, non moins que les critères de réussite de l'intervention.

L'enseignant doit :
- déterminer les besoins qui viennent en priorité;
- s'assurer que l'élève possède la motivation et les ressources nécessaires pour profiter d'une mesure comme la compression de programmes;
- tenir compte des mesures pédagogiques dont profite déjà l'élève;
- discuter du plan d'action avec l'élève.

Évaluation et perspectives
Cet encart sert à décrire les différentes activités pédagogiques et para-pédagogiques menées pendant l'année, ainsi que celles à poursuivre ou à suspendre. Il tient donc lieu de guide à l'enseignant et aux autres intervenants appelés à prendre la relève et accueillir l'élève lors de la prochaine année académique.

FORMULE

PORTRAIT DYNAMIQUE DE L'ÉLÈVE ET PLAN D' ACTION

1

matières académiques	—	=	+
lecture			
français oral			
français écrit			
mathématiques			
anglais			
histoire			
géographie			
sciences naturelles			
sciences humaines			
éducation physique			

1

matières académiques	—	=	+
arts plastiques			
musique			
enseignement religieux ou moral			
autre			

2

caractéristiques générales	—	=	+
autonomie			
motivation globale			
image de soi			

5

intérêts spécifiques

7

synthèse des besoins

9 Évaluation et perspectives pour l'année 19____ -19____

École : _____

Degré : _____ Année scolaire 19 - 19

Nom de l'élève : _____

Nom de l'enseignant : _____

3

autres caractéristiques

4

domaines de douance et de talent	—	=	+
domaine intellectuel			
domaine des apprentissages scolaires			
domaine de la créativité			
domaine socio-affectif			
domaine psycho-moteur			
domaine artistique			
autre			

6

modes et conditions d'apprentissage

8

plan d'action

Guide à l'enseignant au verso ›

Formule 2 - Compression du programme : contrat individuel

GUIDE À L'ENSEIGNANT

La compression décrit une mesure pédagogique qui, en modifiant un programme en termes de temps et de contenu, amène ce programme au rythme de l'élève doué ou talentueux, et au niveau de ses capacités réelles d'apprentissage. La compression honore la base du programme, respecte ses éléments les plus essentiels. Elle ne fait que soulager l'élève de l'ennui résultant d'un travail sans défi, tout en lui permettant de disposer d'un temps qu'il peut consacrer à des activités d'enrichissement.

Cette formule (Formule 2) est faite de trois encarts à compléter : entente sur les objectifs d'apprentissage (1), entente sur les moyens pédagogiques utilisés (2), et entente sur la nature de la compression (3).

Entente sur les objectifs d'apprentissage
La compression obéit aux objectifs d'apprentissage tels qu'exprimés par les nouveaux programmes.
L'enseignant détermine l'objectif d'apprentissage, puis le décrit clairement à l'élève. Cet objectif est ensuite consigné dans l'encart approprié.

Entente sur les moyens pédagogiques utilisés
Par moyens pédagogiques utilisés il faut entendre les activités ou les situations d'apprentissage qui permettent à l'élève de compresser le programme. L'élève peut préférer certaines activités à d'autres, voire inventer des activités ou des situations d'apprentissage. Dans la mesure du possible, l'enseignant tiendra compte de ces préférences et de ces initiatives de l'élève, ainsi que des intérêts et modes d'apprentissage qui rencontrent sa faveur. Le nombre d'activités ou de situations d'apprentissage est fonction des besoins de l'élève, et ces derniers peuvent être connus à l'aide d'une investigation commune par l'élève et par l'enseignant. Une seconde investigation commune dira, plus tard, si les objectifs ont été atteints.

Entente sur la nature de la compression
La compression, comme on l'a dit, peut se faire de deux façons : au niveau du temps ou au niveau du contenu. Dans le premier cas, seul le temps est réduit, le nombre d'activités à faire restant strictement le même. Dans le second cas, le nombre d'activités est réduit à l'essentiel. Quelle que soit sa nature, la compression peut être revue en cours d'application et subir les modifications qu'impose sa réussite.

Remarques :
Fréquence et durée des périodes de compression : la fréquence et la durée des périodes de compression doivent faire partie des ententes entre l'enseignant et l'élève, et tenir compte de la motivation, de la maturité et de l'énergie dont dispose ce dernier. La compression ne doit pas saturer l'élève.
Lieux et périodes de compression : la compression peut se faire à l'intérieur de la classe, pendant la période que le groupe consacre à la matière concernée.
Participation des parents : les parents doivent non seulement savoir ce qu'est la compression, mais celle-ci s'effectuera de façon plus efficace avec leur consentement. Une participation plus importante des parents peut être envisagée, si tel est le souhait de l'élève et de l'enseignant. Cette participation peut prendre place à l'école comme à la maison.

FORMULE 2

COMPRESSION DU PROGRAMME: CONTRAT INDIVIDUEL

Matière à compresser:

Signature des contractants : élève: _____

enseignant : _____

parents : _____

Date : _____

1

ENTENTE SUR LES OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

École : _____

Degré : _____ Année scolaire 19 - 19

Nom de l'élève : _____

Nom de l'enseignant : _____

2

ENTENTE SUR LES MOYENS PÉDAGOGIQUES UTILISÉS

3

ENTENTE SUR LA NATURE DE LA COMPRESSION

Guide à l'enseignant au verso ►

Formule 3 - Enrichissement : contrat individuel

GUIDE À L'ENSEIGNANT

Cette troisième formule comprend trois grandes parties, titrées comme suit : INTÉRETS SPÉCIFIQUES, COMMENT, POUR QUI.

Intérêts spécifiques
L'enseignant rapporte sous cette enseigne les intérêts spécifiques de l'élève, tels que consignés sur la Formule 1, et les principaux objectifs associés à ces intérêts. Un même intérêt peut donner lieu à des objectifs différents. Les objectifs, qu'il s'agisse d'une recherche d'envergure ou de la simple amélioration des connaissances de l'élève, doivent répondre aux besoins de l'élève.
Deux ou plusieurs élèves partageant un même intérêt peuvent profiter d'un enrichissement commun, sans pour cela que les objectifs soient les mêmes.

Comment
Cette partie à compléter rend compte des différentes étapes du projet d'enrichissement. Il peut y avoir une ou plusieurs étapes.

- chaque étape comporte un objectif, objectif intermédiaire par rapport à l'objectif final;
- la réalisation de chaque étape nécessite des ressources humaines (titulaire, pairs, enseignants spécialisés, professionnels, parents, personnes-ressources de la communauté) et matérielles (encyclopédies, guides, revues spécialisées, films, ordinateurs, questionnaires, etc.);
- chaque étape comporte des règles de déroulement : comment va-t-on s'y prendre pour atteindre l'objectif ?
- chaque étape donne lieu à une évaluation commune de l'élève et de l'enseignant, et cette évaluation rend compte des progrès réalisés sur le plan intellectuel, affectif, social, etc., ainsi que de la satisfaction de l'élève : satisfait, celui-ci complète la figure en la faisant sourire; insatisfait, il lui fait faire la moue.

Pour qui
Cet espace identifie le ou les auditoires (les autres élèves, les parents, l'équipe-école, le directeur d'une revue spécialisée, une société, une association, etc.) susceptibles d'être intéressés par une production tangible de l'élève, par suite de l'enrichissement. Cet espace énumère par ailleurs quelques-uns des moyens dont on dispose pour prendre contact avec ces auditoires potentiels.

FORMULE 3

ENRICHISSEMENT: CONTRAT INDIVIDUEL

Intérêts spécifiques

SIGNATURE DES CONTRACTANTS : Élève : _____

COMMENT

ÉTAPE 1

Date du début : _____

Objectif :

Ressources :

Déroulement :

Évaluation commune :

Date de la fin : _____

ÉTAPE 2

Date du début : _____

Objectif :

Ressources :

Déroulement :

Évaluation commune :

Date de la fin : _____

POUR QUI

NOMS ADRESSES

_____

_____

École : _____

Degré : _____ Année scolaire 19 - 19

Nom de l'élève : _____

Nom de l'enseignant : _____

Enseignant: _____ Parents: _____

ÉTAPE 3

Date du début : _____

Objectif :

Ressources :

Déroulement :

Évaluation commune :

Date de la fin : _____

ÉTAPE 4

Date du début : _____

Objectif :

Ressources :

Déroulement :

Évaluation commune :

Date de la fin : _____

(MOYENS UTILISÉS POUR PRENDRE CONTACT AVEC LES AUDITOIRES INTÉRESSÉS : TÉLÉPHONE, LETTRE D'INVITATION, AFFICHE PUBLICITAIRE, ETC. NOMMER ET DÉCRIRE)

Guide à l'enseignant au verso ›

ANNEXE

Instrument d'accompagnement no 1

GRILLE D'OBSERVATION DE LA DOUANCE OU DU TALENT

Cette grille ne constitue pas un instrument formel d'identification de l'élève doué ou talentueux. Elle ne fait qu'aider l'enseignant à vérifier, à confirmer chez l'élève l'existence de caractéristiques de douance ou de talent dans un ou dans plusieurs domaines d'habileté. Elle n'est donc, en elle-même, d'aucun secours à l'enseignant aux yeux duquel la douance de l'élève est une certitude. Elle n'ajoute rien, non plus, à des tests ou autres instruments qui auraient déjà démontré la douance de l'élève.

Quelques rappels :

- de piètres résultats académiques ne confirment pas forcément l'absence de douance intellectuelle;

- de même que l'enfant peut être handicapé dans un domaine et briller partout ailleurs, de même il peut briller dans une domaine et sous-performer partout ailleurs.

Cette grille est faite de huit sections. Les six premières correspondent aux six grands domaines de la douance, tels qu'apparaissant déjà sur la Formule 1, cependant que les deux autres sections laissent l'enseignant définir, s'il le juge à propos, d'autres domaines de douance. L'enseignant remplit la grille en consignant aux endroits appropriés les comportements témoignant des habiletés de l'élève.

Une description des principaux comportements inhérents à ces habiletés (Domaines d'habiletés et comportements) est donnée ci-après. Suit la grille.

DOMAINES D'HABILETÉS ET COMPORTEMENTS

DOMAINE INTELECTUEL

- manifeste un haut niveau de pensée, de jugement et de raisonnement
- retient facilement les faits
- comprend généralement du premier coup
- fait preuve d'une grande curiosité
- assimile sans peine des concepts abstraits
- le plus souvent, comprend de lui-même
- fait appel à ses propres stratégies pour comprendre les choses compliquées
- possède sur plusieurs sujets un vaste bagage d'informations
- peut adapter ses connaissances à différentes situations
- est capable de généraliser à partir de faits, capable de bien discerner les causes des effets
- peut prédire les conséquences d'événements
- travaille de manière autonome
- démontre des capacités de planification, d'organisation et d'exécution
- brille en mathématiques, aux échecs, réussit les casse-tête, les mots croisés
- utilise précocement et efficacement divers instruments : règle, compas, microscope, télescope
- a le souci du mot exact
- utilise des expressions que les enfants de son âge n'utilisent guère
- transmet efficacement ses idées
- s'exprime facilement
- est sensible aux formes, aux nuances, aux alternances, aux répétitions
- s'intéresse aux comportements humains

DOMAINE DES APPRENTISSAGES SCOLAIRES

Le domaine des habiletés d'apprentissage scolaire, qu'on évitera de confondre avec celui des habiletés intellectuelles, décrit exclusivement le rendement scolaire tel que mesuré en termes de notes ou de performance. Un enfant peut faire preuve de grandes habiletés intellectuelles et échouer en classe. Le contraire, bien que moins fréquent, est également possible.

DOMAINE DE LA CRÉATIVITÉ

- pose beaucoup de questions
- a plein d'idées, comme on dit, et propose souvent des solutions originales et complexes aux problèmes
- a de nombreux passe-temps
- collectionne plein de choses
- s'amuse avec tout ce qui lui tombe sous la main
- assemble ou défait toutes sortes de trucs
- donne aux objets inanimés des qualités humaines
- aime prendre des risques
- se montre aventureux et spéculatif
- est non conformiste
- individualiste, ne craint pas d'être différent
- saute souvent des étapes lorsqu'il fait quelque chose
- est souvent distrait
- paraît désorganisé et oublie les contraintes du temps
- n'aime pas apprendre par coeur, puis devoir réciter
- aime discuter d'idées et de problèmes
- aime travailler seul
- ne se gêne pas pour dire ce qu'il pense
- a beaucoup d'humour
- fait preuve de sensibilité émotive
- aime adapter, améliorer, modifier

DOMAINE SOCIO-AFFECTIF

- a du leadership
- possède un haut niveau d'assurance et de maturité

- établit des relations authentiques avec les autres
- est un confident sincère et recherché
- saisit rapidement la personnalité d'un individu
- est aventurier
- est capable de prendre des responsabilités et de respecter ses engagements
- organise une équipe avec une maturité d'adulte et obtient des résultats étonnants
- ses compagnons sont souvent plus âgés que lui
- aime échanger avec les adultes
- a une grande autonomie
- est précoce, sensible
- est amical, serviable, coopératif
- entraîne les autres à ses idées, sans les manipuler ni les écraser
- élabore des plans pour le groupe et pour lui-même
- prend des décisions sans hésiter
- voit les problèmes dans une perspective globale

DOMAINE PSYCHO-MOTEUR

- manifeste des habiletés supérieures en motricité générale ou fine
- se distingue dans plusieurs jeux compétitifs
- sait se servir d'instruments destinés à des personnes plus âgées (machine à coudre, machine à écrire, micro-ordinateur, etc.)
- brille dans des activités physiques complexes (ballet, gymnastique, patinage artistique, etc.)
- fait montre d'un équilibre et d'une coordination exceptionnels pour son âge.

DOMAINE ARTISTIQUE

Art dramatique
- produit des pièces originales
- joue facilement un rôle, qu'il s'agisse d'un humain, d'un animal ou d'un objet
- mime et imite facilement
- communique ses sentiments au moyen d'expressions, de gestes et de mouvements
- utilise le langage du corps d'une manière inhabituelle, et pourtant le message est clair
- utilise sa voix pour refléter des changements d'humeurs ou d'idées
- réagit émotivement à des spectacles

Arts plastiques et bricolage
- dessine, sculpte ou bricole avec brio
- ses productions sont très originales
- exprime ses sentiments et partage ses expériences au moyen de créations
- aime expérimenter de nouveaux matériaux, de nouvelles techniques
- ne suit pas aveuglément les instructions sur les prêts-à-monter
- observe les détails de ses productions artistiques et de celles d'autrui
- profite des critiques pour améliorer son art

Danse
- possède une excellente coordination motrice
- danse en utilisant des mouvements qui lui sont propres et en suivant différents rythmes
- communique ses sentiments au moyen d'expressions, de gestes et de mouvements
- utilise le langage du corps d'une manière inhabituelle

Musique
- joue par oreille des airs connus
- discrimine bien les sons
- est capable de reproduire une mélodie entendue une seule fois
- compose des pièces musicales ou crée des airs originaux
- joue bien d'un ou de plusieurs instruments
- chante juste
- comprend très bien les symboles musicaux et leurs relations
- exécute des pièces musicales avec émotion
- apprend rapidement une pièce musicale

- établit des relations authentiques avec les autres
- est un confident sincère et recherché
- saisit rapidement la personnalité d'un individu
- est aventurier
- est capable de prendre des responsabilités et de respecter ses engagements
- organise une équipe avec une maturité d'adulte et obtient des résultats étonnants
- ses compagnons sont souvent plus âgés que lui
- aime échanger avec les adultes
- a une grande autonomie
- est précoce, sensible
- est amical, serviable, coopératif
- entraîne les autres à ses idées, sans les manipuler ni les écraser
- élabore des plans pour le groupe et pour lui-même
- prend des décisions sans hésiter
- voit les problèmes dans une perspective globale

DOMAINE PSYCHO-MOTEUR

- manifeste des habiletés supérieures en motricité générale ou fine
- se distingue dans plusieurs jeux compétitifs
- sait se servir d'instruments destinés à des personnes plus âgées (machine à coudre, machine à écrire, micro-ordinateur, etc.)
- brille dans des activités physiques complexes (ballet, gymnastique, patinage artistique, etc.)
- fait montre d'un équilibre et d'une coordination exceptionnels pour son âge.

DOMAINE ARTISTIQUE

Art dramatique
- produit des pièces originales
- joue facilement un rôle, qu'il s'agisse d'un humain, d'un animal ou d'un objet
- mime et imite facilement
- communique ses sentiments au moyen d'expressions, de gestes et de mouvements
- utilise le langage du corps d'une manière inhabituelle, et pourtant le message est clair
- utilise sa voix pour refléter des changements d'humeurs ou d'idées
- réagit émotivement à des spectacles

Arts plastiques et bricolage
- dessine, sculpte ou bricole avec brio
- ses productions sont très originales
- exprime ses sentiments et partage ses expériences au moyen de créations
- aime expérimenter de nouveaux matériaux, de nouvelles techniques
- ne suit pas aveuglément les instructions sur les prêts-à-monter
- observe les détails de ses productions artistiques et de celles d'autrui
- profite des critiques pour améliorer son art

Danse
- possède une excellente coordination motrice
- danse en utilisant des mouvements qui lui sont propres et en suivant différents rythmes
- communique ses sentiments au moyen d'expressions, de gestes et de mouvements
- utilise le langage du corps d'une manière inhabituelle

Musique
- joue par oreille des airs connus
- discrimine bien les sons
- est capable de reproduire une mélodie entendue une seule fois
- compose des pièces musicales ou crée des airs originaux
- joue bien d'un ou de plusieurs instruments
- chante juste
- comprend très bien les symboles musicaux et leurs relations
- exécute des pièces musicales avec émotion
- apprend rapidement une pièce musicale

GRILLE D'OBSERVATION DE

DOMAINE INTELLECTUEL

DOMAINE DES APPRENTISSAGES SCOLAIRES

DOMAINE DE LA CRÉATIVITÉ

DOMAINE SOCIO-AFFECTIF

LA DOUANCE ET DU TALENT

DOMAINE PSYCHO-MOTEUR

DOMAINE ARTISTIQUE

AUTRE :

AUTRE :

Instrument d'accompagnement no 2

GRILLE D'INVENTAIRE DES INTÉRÊTS SPÉCIFIQUES DE L'ÉLÈVE

Présenté sous forme de grille, cet inventaire n'a d'autre but que d'attirer l'attention de l'enseignant sur des intérêts dont il n'aurait pas soupçonné l'existence chez l'un ou l'autre de ses élèves, ou qu'il n'aurait pas vus clairement. C'est donc en toute liberté que l'enseignant utilise cette grille d'inventaire.

Quelques rappels :

- la façon dont l'élève exprime un intérêt tient parfois de son âge et de sa maturité;

- il ne faut pas confondre réussite et intérêt : l'élève peut réussir en mathématiques, et pourtant ne pas avoir un goût marqué pour celles-ci;

- l'intérêt est fait d'attrait, de curiosité, d'élan, de spontanéité, et est synonyme de plaisir et de satisfaction personnelle; l'élève intéressé n'agit pas par obligation ou pour faire plaisir à l'adulte;

- ce n'est qu'après que l'élève eut été sensibilisé à tous les champs de l'activité humaine, qu'on est certain de ses intérêts.

Cette grille d'inventaire constitue elle aussi un instrument d'accompagnement. Son seul but est d'aider l'enseignant, si besoin est, à préciser les modes et les conditions d'apprentissage préférés de l'élève. Ne pas tenir compte de cette réalité reviendrait à entraver le développement de l'élève.

Il s'agit en réalité de deux grilles : la première, constituée de vingt et un verbes décrivant un mode d'apprentissage particulier, inventorie les modes d'apprentissage préférés de l'élève; la seconde, faite d'énoncés relatifs à différentes variables environnementales et spatio-temporelles, inventorie donc les conditions environnementales et spatio-temporelles privilégiées par l'élève.

☐ **MINÉRALOGIE**
☐ étudier les
  ☐ roches
  ☐ pierres
  ☐ pierres semi-précieuses
  ☐ pierres précieuses
☐ visiter des mines
☐ chercher des minéraux
☐ autres : _____

☐ **CULTURES ÉTRANGÈRES**
☐ connaître le folklore d'un pays
  ☐ chants
  ☐ danses
☐ nommer un, des pays _____
☐ nommer une, des langues étrangères _____
☐ connaître les productions artistiques ou artisanales d'un, d'autres pays : _____
☐ connaître les traditions d'un, d'autres pays : _____
☐ connaître le mode de vie ou les habitudes d'un, d'autres pays: _____

☐ **ÉCONOMIE**
☐ connaître les principales monnaies utilisées dans le monde
☐ connaître l'histoire de la monnaie
☐ connaître les fondements et les fonctions de la monnaie
☐ connaître les diverses fonctions d'une banque
☐ connaître la Bourse
☐ connaître les politiques économiques
  ☐ au niveau provincial
  ☐ au niveau fédéral
☐ connaître les rouages de l'économie mondiale
☐ comprendre les problèmes se rapportant à l'économie
  ☐ chômage
  ☐ pays endettés
  ☐ pauvreté dans le tiers-monde
  ☐ autres : _____
☐ autres : _____

☐ **POLITIQUE**
☐ connaître la politique provinciale
☐ connaître la politique fédérale
☐ connaître la politique d'autres pays
☐ connaître les relations qui existent entre différents pays
☐ autres : _____

☐ **COLLECTIONS**
☐ timbres
☐ monnaies
☐ pierres
☐ poupées
☐ autos
☐ autres : _____

☐ **SPORTS**
☐ hockey
☐ balle-molle
☐ football
☐ tennis
☐ golf
☐ autres : _____

☐ **MÉTIERS**
☐ policier
☐ pompier
☐ menuisier
☐ maçon
☐ électricien
☐ plombier
☐ postier
☐ mécanicien
☐ autres : _____

☐ **PROFESSIONS**
☐ enseignant
☐ médecin
☐ avocat
☐ ingénieur
☐ écrivain
☐ travailleur social
☐ traducteur
☐ autres : _____

GRILLE D'INVENTAIRE DES INTÉRÊTS SPÉCIFIQUES DE L'ÉLÈVE

☐

ARTS

☐ **LITTÉRATURE**
☐ lire des contines
☐ lire des contes
☐ lire des poèmes
☐ lire des histoires
☐ lire des romans
☐ autres : _____
genre : _____
☐ composer des contines
☐ composer des contes
☐ composer des poèmes
☐ composer des histoires
☐ composer des romans
☐ autres : _____
genre : _____

☐ **THÉÂTRE**
☐ être comédien
☐ être scripteur
☐ être narrateur
☐ être décorateur
☐ être costumier
☐ être maquilleur
☐ être metteur en scène
☐ autres : _____
genre : _____
☐ assister à des pièces du genre: _____

☐ **MUSIQUE**
☐ jouer du piano
☐ jouer du violon
☐ jouer de la guitare
☐ autres : _____
genre : _____
☐ interpréter ☐ composer
genre : _____
☐ assister à des concerts du genre : _____

☐ **SCULPTURE**
☐ papier mâché
☐ plastique mou
☐ bois
☐ métal
☐ verre
☐ autres : _____
☐ visiter des expositions

☐ **CHANT**
☐ chanter du rock
☐ chanter de l'opéra
☐ chanter à la façon des chansonniers
☐ chanter du jazz
☐ chanter du folklore
☐ autres : _____
☐ composer des chants ou des chansons
☐ assister à des spectacles de chant du genre : _____

☐ **DANSE**
☐ danser du folklore
☐ danser du ballet classique
☐ danser le ballet jazz
☐ danser en improvisant
☐ faire des chorégraphies
☐ autres : _____
☐ assister à un spectacle de danse du genre : _____

☐ **PEINTURE DESSIN**
☐ créer des couleurs
☐ faire des abstractions
☐ faire des paysages
☐ faire des personnages
  ☐ humains
  ☐ robots
  ☐ monstres
  ☐ astronautes
  ☐ autres : _____
☐ illustrer une bande dessinée
☐ représenter des situations telles que : _____
☐ autres : _____
☐ voir des expositions
  ☐ de dessins
  ☐ de peintures
  genre : _____

☐ **PHOTOGRAPHIE**
☐ paysages
☐ personnes
☐ objets
☐ autres : _____

☐ **ARTISANAT**
☐ céramique
☐ cuir
☐ bois
☐ couture
☐ tricot
☐ reliure
☐ tissage
☐ autres : _____

☐ **JEUX**
☐ jeux éducatifs
☐ dames
☐ échecs
☐ autres : _____
☐ inventer des jeux de table avec consignes,comme: _____
☐ improviser des jeux d'action, comme : _____
☐ autres : _____

MÉDIAS DE COMMUNICATION

☐ **CINÉMA**
☐ être réalisateur
☐ être comédien
☐ être caméraman
☐ être scripteur
☐ être accessoiriste
☐ être maquilleur
☐ être décorateur
☐ autres : _____
genre de film : _____
☐ aller au cinéma
genre de film : _____

☐ **TÉLÉVISION**
☐ être réalisateur
☐ être comédien
☐ être caméraman
☐ être scripteur
☐ être accessoiriste
☐ être maquilleur
☐ être décorateur
☐ être interviewer
☐ autres :
genre d'émission : _____
☐ regarder la télé

☐ **JOURNAUX**
genre de journal : _____
☐ être rédacteur
☐ être journaliste
genre d'article : _____
☐ lire des journaux

☐ **REVUES**
genre de revue : _____
☐ être rédacteur
☐ être journaliste
genre d'article : _____
☐ lire des revues

INFORMATIQUE

☐ inventer de nouveaux logiciels (ex. : jeux vidéo ou autres)
☐ programmer des logiciels (ex. : jeux vidéo ou autres)
☐ utiliser l'informatique pour apprendre
☐ connaître le fonctionnement d'un système informatique
☐ connaître les possibilités actuelles de l'informatique
☐ connaître les possibilités d'avenir en informatique
☐ évaluer les conséquences de l'utilisation de l'informatique sur la société

GRILLE D'INVENTAIRE DES INTÉRÊTS SPÉCIFIQUES DE L'ÉLÈVE (suite)

☐ **MATHÉMATIQUES**
☐ maîtriser des techniques
☐ résoudre des problèmes concrets
☐ inventer des problèmes et les résoudre
☐ voir différentes façons d'arriver à une réponse
☐ connaître les différents domaines d'application des mathématiques
☐ connaître l'historique des mathématiques
☐ autres : _____

☐ **PHYSIQUE**
☐ réaliser des expériences
☐ observer des phénomènes physiques naturels
☐ autres : _____

☐ **CHIMIE**
☐ réaliser des expériences
☐ observer des phénomènes chimiques naturels
☐ autres : _____

☐ **AGRICULTURE**
☐ connaître les différents types de culture
☐ connaître la préparation des sols, compte tenu de leur position géographique et du type de culture
☐ connaître la culture de serre
☐ connaître les différentes fonctions des machines agricoles
☐ connaître le fonctionnement des machines agricoles
☐ connaître les problèmes actuels en agriculture
☐ autres : _____

☐ **ZOOLOGIE**
☐ animaux sauvages
☐ animaux domestiques
☐ oiseaux
☐ poissons
☐ reptiles
☐ autres : _____
☐ savoir les soins quotidiens à donner aux animaux
☐ apprendre à soigner les animaux malades
☐ connaître les habitudes et les modes de vie des animaux
☐ autres : _____

☐ **BOTANIQUE**
☐ plantes
☐ arbres
☐ fleurs
☐ apprendre à les faire pousser
☐ apprendre à les soigner
☐ connaître leurs lieux d'origine et leurs conditions de croissance
☐ autres : _____

☐ **ÉCOLOGIE**
☐ comprendre le phénomène de la pollution
  ☐ de l'air
  ☐ de l'eau
☐ comprendre ce que signifie l'équilibre écologique
☐ évaluer les conséquences de l'utilisation du nucléaire dans l'industrie et dans l'armement

☐ **ARCHÉOLOGIE**
☐ connaître l'histoire du monde à partir de monuments, de ruines, des inscriptions et des illustrations anciennes
☐ visiter des ruines, des monuments, etc.
☐ faire des recherches archéologiques
☐ autres : _____

☐ **ASTRONOMIE**
☐ connaître la situation, le mouvement et la constitution des planètes, des étoiles, etc.
☐ connaître les découvertes récentes
☐ observer le ciel avec un télescope
☐ autres : _____

Instrument d'accompagnement no 3

GRILLES D'INVENTAIRE DES MODES ET DES CONDITIONS D'APPRENTISSAGE DE L'ÉLÈVE

MODES D'APPRENTISSAGE

- ☐ Animer
  - ☐ un jeu académique
  - ☐ une discussion
  - ☐ autres : _____
- ☐ Chercher (explorer, fouiller, rechercher : utiliser une variété de moyens pour répondre à ses questions)
  - ☐ spécifier : _____
- ☐ Concevoir et réaliser un projet (ex. : film, pièce de théâtre, recherche)
  - ☐ seul
  - ☐ avec des pairs
  - ☐ avec l'enseignant
  - ☐ avec des pairs et l'enseignant
  - ☐ avec un expert
  - ☐ avec des pairs et un expert
- ☐ Diriger ou gérer un projet, une activité, une recherche
- ☐ Échanger ou discuter
  - ☐ avec des pairs
  - ☐ avec un adulte
  - ☐ avec des pairs et un adulte
  - ☐ avec un expert
  - ☐ avec des pairs et un expert
- ☐ Écouter
  - ☐ les explications de l'enseignant
  - ☐ une présentation
  - ☐ une présentation faite par des pairs
  - ☐ par un expert
- ☐ Enseigner
  - ☐ à des pairs
  - ☐ à des enfants plus jeunes
  - ☐ des matières académiques
  - ☐ autres : _____
- ☐ Inventer des situations d'apprentissage
- ☐ Jouer
  - ☐ à des jeux académiques
  - ☐ à des jeux éducatifs
  - ☐ à des jeux de société
- ☐ Lire
- ☐ Observer
- ☐ Organiser
  - ☐ une sortie
  - ☐ une activité : spécifier : _____
  - ☐ autres : _____
- ☐ Participer à un projet : mode de participation :
  - ☐ actif
  - ☐ passif
  - ☐ spécifier le genre de projet : _____
- ☐ Pratiquer
  - ☐ en faisant des exercices académiques
  - ☐ autres : _____
- ☐ Présenter (faire part d'une recherche, d'un travail ou de ses observations)
- ☐ Questionner
  - ☐ un adulte
  - ☐ des pairs
  - ☐ un expert
- ☐ Recueillir de l'information
  - ☐ à la bibliothèque
  - ☐ à même une banque d'informations
  - ☐ autres : _____
- ☐ Recevoir l'enseignement d'un pair
- ☐ Réciter
- ☐ Répondre à des questions
- ☐ Simuler ou faire des jeux de rôle

MODES D'APPRENTISSAGE

- ☐ Animer
  - ☐ un jeu académique
  - ☐ une discussion
  - ☐ autres : _____
- ☐ Chercher (explorer, fouiller, rechercher : utiliser une variété de moyens pour répondre à ses questions)
  - ☐ spécifier : _____
- ☐ Concevoir et réaliser un projet (ex. : film, pièce de théâtre, recherche)
  - ☐ seul
  - ☐ avec des pairs
  - ☐ avec l'enseignant
  - ☐ avec des pairs et l'enseignant
  - ☐ avec un expert
  - ☐ avec des pairs et un expert
- ☐ Diriger ou gérer un projet, une activité, une recherche
- ☐ Échanger ou discuter
  - ☐ avec des pairs
  - ☐ avec un adulte
  - ☐ avec des pairs et un adulte
  - ☐ avec un expert
  - ☐ avec des pairs et un expert
- ☐ Écouter
  - ☐ les explications de l'enseignant
  - ☐ une présentation
  - ☐ une présentation faite par des pairs
  - ☐ par un expert
- ☐ Enseigner
  - ☐ à des pairs
  - ☐ à des enfants plus jeunes
  - ☐ des matières académiques
  - ☐ autres: _____
- ☐ Inventer des situations d'apprentissage
- ☐ Jouer
  - ☐ à des jeux académiques
  - ☐ à des jeux éducatifs
  - ☐ à des jeux de société
- ☐ Lire
- ☐ Observer
- ☐ Organiser
  - ☐ une sortie
  - ☐ une activité : spécifier : _____
  - ☐ autres : _____
- ☐ Participer à un projet : mode de participation :
  - ☐ actif
  - ☐ passif
  - ☐ spécifier le genre de projet : _____
- ☐ Pratiquer
  - ☐ en faisant des exercices
  - ☐ académiques
  - ☐ autres : _____
- ☐ Présenter (faire part d'une recherche, d'un travail ou de ses observations)
- ☐ Questionner
  - ☐ un adulte
  - ☐ des pairs
  - ☐ un expert
- ☐ Recueillir de l'information
  - ☐ à la bibliothèque
  - ☐ à même une banque d'informations
  - ☐ autres : _____
- ☐ Recevoir l'enseignement d'un pair
- ☐ Réciter
- ☐ Répondre à des questions
- ☐ Simuler ou faire des jeux de rôle

CONDITIONS D'APPRENTISSAGE

éclairage
- ☐ lumière du jour
- ☐ néons
- ☐ lampe de table
- ☐ lampe suspendue

mobilier et décoration
- ☐ pupitre
- ☐ bureau
- ☐ table
- ☐ autres _____
- ☐ plantes
- ☐ posters
- ☐ dessins
- ☐ autres _____

conditions sonores
- ☐ silence
- ☐ bruits de voix modérés
- ☐ chuchotements
- ☐ avec de la musique
- ☐ autres : _____

posture
- ☐ assis
  - ☐ sur une chaise de bois
  - ☐ dans un fauteuil
  - ☐ sur un tabouret
  - ☐ autres : _____
- ☐ étendu
  - ☐ sur un divan
  - ☐ sur le sol
- ☐ debout
  - ☐ immobile
  - ☐ en marchant

lieu et espace
- ☐ salle spacieuse
- ☐ petit local
- ☐ salle de classe
- ☐ autres : _____

aération
- ☐ fenêtres ouvertes
- ☐ fenêtres fermées
- ☐ porte ouverte
- ☐ porte fermée
- ☐ fenêtres et porte ouvertes
- ☐ fenêtres et porte fermées
- ☐ autres : _____

température
- ☐ près d'une source de chaleur
- ☐ loin d'une source de chaleur
- ☐ autres : _____

conditions hydrométriques
- ☐ air ambiant sec
- ☐ air ambiant humide

conditions temporelles
- ☐ travaille mieux le matin
- ☐ travaille mieux l'après-midi
- ☐ travaille mieux le soir

ambiance
- ☐ calme
- ☐ active
- ☐ stimulante
- ☐ survoltée
- ☐ autres : _____

Instrument d'accompagnement no 4

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES SUR L'ENRICHISSEMENT

L'intervention personnalisée, comme tout projet d'enrichissement, ne s'improvise pas : elle doit être précédée d'étapes préparatoires telles que la sensibilisation de l'équipe-école, l'analyse des ressources internes et externes, l'identification des besoins de l'élève, l'ébauche des priorités, le choix d'instruments et de stratégies, etc.

L'enrichissement, si on veut qu'il profite réellement à l'élève, doit tenir compte des intérêts spécifiques de ce dernier, autant que de ses modes et conditions d'apprentissage préférés.

L'enrichissement doit aussi honorer la capacité d'autonomie de l'élève. L'élève doit y aller de sa propre initiative, du moins jusqu'à un certain point. L'enseignant n'est là qu'en cas d'impasse.

Les projets d'enrichissement forment un large éventail : production littéraire, résolution d'un prob'ème, recherche à caractère scientifique, production d'un spectacle, programmation informatique, etc. La réalisation du projet, avec son produit fini, confirme l'élève dans sa démarche d'apprentissage. Elle lui permet aussi, généralement, de faire profiter autrui des fruits de son labeur.

Si le produit peut être réalisé en groupe, le contrat doit demeurer individuel. Le contrat individuel renforce la motivation de l'élève, fait appel à son sens des responsabilités. Sans compter qu'il permet à l'enseignant de mieux suivre le cheminement de l'élève.

L'élève peut mener deux projets de front, à condition toutefois que ces projets fassent l'objet de deux contrats distincts. Un projet de longue haleine peut s'étendre sur deux années, après entente entre les personnes concernées. Le projet de longue haleine n'est toutefois pas à conseiller, l'intérêt de l'élève risquant de s'émousser en cours de route.

DÉJÀ PARUS DANS LA COLLECTION DOUANCE (C É C M)

Actes du premier colloque national au Québec sur la douance, 1984

La classe-ressource : une formule de services adaptée aux besoins des élèves doués ou talentueux, par Line Massé, 1985

Comment répondre aux besoins des élèves doués dans l'école régulière, par Line Massé, 1985. (Cinq cahiers)

La créativité à l'école primaire : une habileté à développer, par Hélène Boudreau, 1984 (Cahier et fiches)

Les élèves doués : une clientèle négligée, par Line Massé, 1984. (Vidéogramme et guide d'accompagnement)

La recherche autonome : une approche à privilégier avec les élèves doués du primaire, par Line Massé, 1984

La recherche autonome : une approche à privilégier avec les élèves doués du secondaire, par Carole Morelli, 1985. (Quatre cahiers)

L'organisation fonctionnelle de la classe, par Aline Meinier et Georges Ouellet, 1986

Les centres d'apprentissage auto-gérés pour élèves doués, par Christiane Drolet, Ann Zoé Trahan, Line Massé, Luc Longlin et Georges Ouellet, 1986. (Deux cahiers)

Identification des élèves doués et talentueux par leurs pairs : une approche sociométrique, par Marcel St-Jacques, 1986

Développement de services pour les élèves doués ou talentueux. Guide pour le perfectionnement des enseignants, par Michèle Pontbriand et al., 1986

Enseignement des sciences au primaire et douance. Guide pédagogique à l'usage des enseignants du primaire, par Mario Laforest, 1987

Les modèles d'enrichissement de Parnes et de Taylor, par Aline Meinier et André Pronovost, 1987

POUR COMMANDER

PERSONNEL DE LA C.É.C.M.

Commander au magasin, à l'aide de la formule habituelle.

EXTÉRIEUR DE LA C.É.C.M.

S'adresser à :

Laurent Lamarche
Service des études
C.É.C.M.
3737, rue Sherbrooke est
Montréal (Québec)
H1X 3B3

(514) 596-6189